

DINAMIKA BERMAIN KOMPUTER PADA ANAK

USIA 4-5 TAHUN

Naskah Publikasi

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
dalam mencapai derajat Sarjana (S-1) Psikologi



Disusun oleh:

RANI WAHYUNI LESTARI

F 100 100 165

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2014

**DINAMIKA BERMAIN KOMPUTER PADA ANAK
USIA 4-5 TAHUN**

Naskah Publikasi

**Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Dalam Mencapai Derajat Sarjana S-1 Psikologi**

Disusun oleh:

RANI WAHYUNI LESTARI

F 100 100 165

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2014

**DINAMIKA BERMAIN KOMPUTER PADA ANAK
USIA 4-5 TAHUN**

Naskah Publikasi

Diajukan Kepada Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam Mencapai

Derajat Sarjana (S-1) Psikologi

RANI WAHYUNI LESTARI

F 100 100 165

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2014

**DINAMIKA BERMAIN KOMPUTER PADA ANAK
USIA 4-5 TAHUN**

**Diajukan oleh
RANI WAHYUNI LESTARI
F100100165**

**Telah disetujui untuk dipertahankan
Di depan Dewan Penguji**

Pembimbing



Lisnawati Ruhaena, S.Psi,M.Si, Psi

Surakarta, 20 Juni 2014

DINAMIKA BERMAIN KOMPUTER PADA ANAK

USIA 4-5 TAHUN

Yang diajukan oleh:

RANI WAHYUNI LESTARI

F100100165

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 04 Juli 2014

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

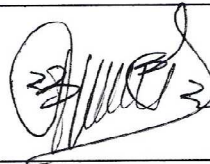
Penguji Utama

Lisnawati Ruhaena, S.Psi, M.Si, Psi



Penguji Pendamping I

Dra. Juliani Prasetyaningrum, M.Si



Penguji Pendamping II

Dra. Partini, M.Si



Surakarta, 04 Juli 2014

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Psikologi

Dekan



Taufik, M.Si, Ph.D

DINAMIKA BERMAIN KOMPUTER PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN

Rani Wahyuni Lestari

Lisnawati Ruhaena

rani.wahyuni85@yahoo.com

Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta

Abstract. *This study aims to describe and understand the dynamics of playing computer in children aged 4-5 years, in order to describe the process of children playing computer and behaviors that occur when children play computer. This study used qualitative methods of data collection by using interviews and observations. The subjects were 5 people informant who have children aged 4-5 years old likes to play computer. The results showed that children imitate the surroundings so get rid of loneliness so children can play for hours. Playing computer games can be fun just learning or just to be able to change the mood, for activities related to one another, do not be do not care attitude to the environment, forget the day-to-day activities.*

Keywords: playing computer games, children aged 4-5 years.

Abstrak.. *Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan dan memahami dinamika bermain komputer pada anak usia 4-5 tahun, sehingga dapat mendiskripsikan proses anak bermain komputer dan perilaku yang muncul saat anak bermain komputer. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yaitu dengan menggunakan wawancara dan observasi. Subjek penelitian ini adalah 5 informan yang memiliki anak usia 4-5 tahun gemar bermain komputer. Hasil penelitian menunjukkan anak meniru lingkungan sekitar supaya menghilangkan rasa kesepian sehingga anak dapat bermain berjam-jam. Bermain komputer dapat bersifat pembelajaran atau hanya kesenangan saja sehingga dapat merubah suasana hati, untuk kegiatan kegiatan yang lain, supaya tidak bersikap bersikap tidak peduli dengan lingkungan, melupakan aktifitas sehari-hari.*

Kata kunci: bermain komputer, anak usia 4-5 tahun.

PENDAHULUAN

Permainan komputer bersifat edukatif tidak hanya membuat anak bermain saja akan tetapi anak juga belajar. Berdasarkan hasil penelitian terhadap 20 siswa TK B dengan menggunakan metode *one group pretest posstest design* didapatkan hasil pretest rata-rata tingkat pemahaman anak terhadap belajar membaca dan menulis permulaan melalui aplikasi yang menarik dari komputer yaitu 53,33% dan setelah belajar dengan menggunakan aplikasi permainan dalam komputer menunjukkan kenaikan persentase rata-rata nilai posttest sebesar 18,33%. Dari penelitian menggunakan metode eksperimen didapatkan prosentase rata-rata anak dapat belajar dengan cepat menggunakan komputer (Liminto, 2008). Di Amerika Serikat, sejak tahun 1999 67% dirumah sudah memiliki game komputer, 60 % memiliki PC dan 37% terkoneksi internet sehingga setiap hari anak dapat mengakses komputer dengan mudah (Andri Setiawan, 2005).

Dari hasil penelitian terhadap anak kelas TK B atau sekitar usia \pm 5 tahun sebanyak 100 anak di Semarang mendapatkan hasil bahwa rata-rata anak bermain *video game* menggunakan alat elektronik saat ini seperti komputer selama 2-4 jam setiap hari dengan hanya berdiam diri di dalam rumah tanpa ada kegiatan di luar rumah dan belajar (Desiningrum & Prihatsanti, 2011)

Berdasarkan penelitian menggunakan metode kualitatif maka didapatkan hasil pengamatan anak bahwa dapat memperluas pengetahuan yang belum mereka ketahui dari

permainan komputer, anak dapat belajar banyak melalui interaksi mereka dengan teknologi sehingga menambah wawasan dan pengetahuan yang lebih luas dengan adanya perkembangan teknologi. Dengan pengamatan yang dilakukan dengan anak, lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game* komputer daripada melakukan hal lain seperti belajar, atau bermain di luar rumah. Anak duduk diam di rumah daripada bermain di luar rumah. (Omayya, 2012).

Dengan adanya alat-alat elektronik yang semakin maju maka anak-anak yang gemar memainkannya semakin bersikap acuh tak acuh kepada lingkungan, sehingga anak-anak hanya bermain dengan hal-hal yang menurut mereka menarik. Orang tua merasa tenang jika melihat anak mereka hanya duduk diam dan hanya bermain komputer karena orang tua merasa bahwa anaknya akan aman dan tidak akan pergi kemana-mana (David, 2013).

Dari hasil eksperimen dan kuantitatif didapatkan hasil prosentase yang mana dapat menjelaskan jumlah anak yang menggunakan komputer baik dirumah ataupun diluar rumah. Akan tetapi, pada saat menggunakan metode kualitatif didapatkan hasil pengamatan secara langsung yang tidak dapat dijelaskan menggunakan metode kuantitatif. Pengamatan-pengamatan dilakukan secara langsung sehingga dapat didiskripsikan secara detail dari hasil pengamatan terhadap subjek.

Dinamika adalah dasar perilaku yang pokok dan berubah-ubah. Dinamika dapat diartikan sebagai suatu pergerakan atau proses menuju sesuatu yang diinginkan sehingga dapat

mengalami perkembangan yang dapat terlihat (Handayani & Suryani, 2003).

Bermain komputer adalah suatu kegiatan bermain yang dilakukan seseorang dengan menggunakan permainan apapun yang terdapat didalam perangkat komputer seperti *PC Komputer, laptop, tablet, ipad* dan alat elektronik lainnya yang bersifat pribadi sehingga ketika bermain hanya berdiam diri dan duduk memainkan permainan itu sendiri (Chandra, 2006).

Menurut Devianti (2013) bermain komputer dapat menjadi media belajar dan mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Ada faktor-faktor tertentu yang mempengaruhi anak bermain komputer yaitu sebagai berikut:

- a. Kesehatan.
- b. Intelligence.
- c. Jenis kelamin.
- d. Lingkungan.
- e. Status sosial ekonomi.
- f. Alat permainan.

Tahap perkembangan menurut Piaget, anak mengembangkan kemampuan untuk mengorganisasikan dan mengkoordinasikan sensasi dan persepsi dengan gerakan-gerakan dan tindakan-tindakan fisik. Anak usia 2-7 tahun mengalami tahap perkembangan yaitu tahap praoperasional yang mana konsep stabil dibentuk, penalaran mental muncul, egosentrisme mulai kuat dan kemudian lemah. Anak pada usia 2-4 tahun sedang mengembangkan kemampuan untuk membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada. Anak usia 4-7 tahun mulai menggunakan penalaran dan ingin tahu

jawaban atas semua bentuk pertanyaan. Karakteristik anak praoperasional adalah anak sering menanyakan serentetan pertanyaan. Pertanyaan anak muncul pada usia 3 tahun. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan anak akan memunculkan minat akan penalaran dan penggambaran dengan apa yang ditanyakan (Santrock, 2006).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif sesuai dengan tujuan untuk mengetahui dinamika bermain komputer pada anak usia 4-5 tahun. Subjek yang digunakan sejumlah 5 orang informan yaitu orang tua memiliki anak usia 4-5 tahun. Orang tua sebagai sumber informasi mengenai perkembangan anak dalam bermain komputer dan anak sebagai subjek observasi supaya mendapatkan data secara langsung. Pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara dan observasi dengan pertanyaan pokok terkait proses bermain komputer pada anak usia 4-5 tahun dan perilaku anak pada saat bermain komputer. Observasi dilakukan secara terbuka dan tertutup yaitu menggunakan *check list* kemudian hasil dari ceklist diberi keterangan secara detail dan menulis perilaku-perilaku yang tidak muncul pada guide observasi.

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif naratif untuk hasil data observasi dan analisis isi untuk hasil data wawancara.

Penelitian ini mempunyai kelebihan dapat mendiskripsikan secara detail proses dan perilaku anak bermain komputer melalui wawancara dan pengamatan secara langsung, sehingga hasil yang tidak dapat didiskripsikan secara detail dari tiap subjek dapat dijelaskan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Kekurangan dari penelitian kualitatif ini keterbatasan waktu antara informan dan peneliti.

Dalam penelitian ini peneliti mencari subjek penelitian yang bersedia memberikan informasi mengenai bermain komputer pada anak usia 4-5 tahun di daerah sekitar Klaten dan Sukoharjo. Dua informan berasal dari daerah Klaten dan 3 informan berasal dari daerah Sukoharjo. Subjek Dalam penelitian ini memiliki karakteristik sebagai berikut:

HASIL DAN PEMBAHASAN

Nama orang tua	Nama anak	Usia	Pend	Profesi	Keterangan
DS RS	SPC	± 37 ± 30	SMA SMA	Wirausah a Wirausah a	Ayah & ibu selalu mendampingi dan berperan saat anak bermain komputer
A	MDA	31	D3	Guru	Ibu pekerja memfasilitasi ipad untuk bermain
E	MFN	± 34	D3	PNS	Ibu memberi jadwal anak bermain komputer
V	DN	± 28	D3	Wirausah a	Ibu sebagai ibu rumah tangga dan wirausaha memfasilitasi tablet untuk bermain
D	ZR	27 th	S1	Ibu Rumah Tangga	Ibu Rumah Tangga memperkenalkan permainan komputer yang bersifat edukasi

Anak usia 4-5 tahun dapat bermain menggunakan komputer dipengaruhi oleh orang tua, saudara, teman yang sering menggunakan komputer. Anak melihat kemudian merasa tertarik. Menurut Mutiah (2010) bahwa anak usia 4-5 tahun mengembangkan rasa ingin tahu, berinisiatif, berimajinasi, Hal tersebut sesuai dari seluruh subjek penelitian yang menjelaskan bahwa awal mulanya anak ingin dan bisa menggunakan komputer karena sering melihat orang

tua, saudara atau teman sebaya bermain perangkat-perangkat komputer. Pada saat anak melihat kemudian merasa tertarik untuk ikut bermain atau meminta dibelikan perangkat-perangkat komputer seperti komputer PC/ tablet/ipad/ perangkat elektronik lainnya.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa anak ketika bermain hanya mengkoordinasikan antara persepsi yang mereka alami saat memainkan permainan komputer tanpa

ada gerakan fisik yang dominan saat bermain. Pada saat anak sudah bermain komputer maka anak akan duduk diam tidak menghiraukan lingkungan sekitar. Anak terlihat asyik dengan permainan yang sedang dimainkan sehingga terlihat diam saja. Meskipun anak, dapat menirukan dapat memilih aplikasi didalam komputer yang dapat melibatkan gerakan fisik anak seperti menirukan tarian pada video tetapi anak menjadi membayangkan bahwa dirinya menjadi seperti yang ada didalam video tersebut sehingga berusaha menirukan gerakannya secara detail. Pada saat anak terlalu asyik bermain memainkan permainan yang dimainkan dan dilakukan dengan intensitas yang sering diulang-ulang maka anak mudah terpengaruh dan menirukan seperti suatu tokoh yang ada didalam permainan yang dimainkan anak. Tahap perkembangan menurut Piaget, anak mengembangkan kemampuan untuk mengorganisasikan dan mengkoordinasikan sensasi dan persepsi dengan gerakan-gerakan dan tindakan-tindakan fisik, mengembangkan kemampuan untuk membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada. Pada saat anak melihat sesuatu permainan yang baru dan menarik maka anak akan mengamatinya dan menanyakan yang anak lihat. Anak akan tertarik jika ada permainan yang dianggap menarik dan anak belum mengerti permainan yang baru dan sedang digemari banyak orang. Pada saat anak sudah mengetahui yang anak tanyakan maka anak ingin memainkan juga seperti yang anak tanyakan. Karakteristik anak praoperasional adalah anak sering menanyakan serentetan pertanyaan. Pertanyaan anak muncul pada usia 3

tahun Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan anak akan memunculkan minat akan penalaran dan penggambaran dengan apa yang ditanyakan (Santrock,2006).

Dari karakteristik anak tersebut maka anak tersebut maka anak pada saat sudah mengerti permainan yang baru dan anak sudah dapat menggunakan komputer maka anak akan terlihat asyik sehingga anak diam saja dan ketika anak dipanggil memelurkan respo lebih dari satu kali yang menabggilkan anak. Lingkungan yang terdiri dari teman sebaya juga membuat anak merasa tertarik untuk bermain komputer supaya menghilangkan rasa bosan yang dirasakan. jika sudah asyik memainkan komputer maka anak merasa tidak ingin diganggu, bersikap acuh tak acuh dan anak tidak mau memperhatikan hal lain dari orang yang lainnya. Anak akanmenolk untuk menghentikan permainan jika sudah merasa terlalu asyik sehingga intensitasnya tidak menentu sesuai dengan keinginan anak saat ingin bermain. Dari akibat anak yang terlalu asyik bermain komputer membuat anak melupakan kegiatan-kegiatan anak sehari-hari seperti mandi, makan, dan belajar.

Menurut pendapat yang telah dikemukakan Tedjasaputra (2001), kegiatan bermain paling digemari anak usia 4-5 tahun adalah menyukai permainan yang bersifat hiburan (*amusement*). Dari keempat informan menjelaskan bahwa anak akan mudah makan pada saat anak bermain komputer ibu menyuapi anak makan sehingga ketika dalam sehari-hari anak susah makan pada saat anak bermain komputer

anak menjadi lebih mudah makan akan tetapi anak makan tidak dilakukan sendiri melainkan disuapi oleh ibu dan anak tetap fokus bermain. Pada saat anak bermain komputer dapat mempengaruhi jam tidur anak sehingga ketika anak mau tidur akan bermain komputer terlebih dahulu setelah itu anak akan tidur. Anak juga dapat lupa untuk mandi sehingga orang tua harus sering mengingatkan anak untuk mandi atau orang tua mengambil tindakan-tindakan seperti mematikan listrik supaya mau berhenti bermain komputer atau menegur anak secara langsung supaya bersedia untuk berhenti. Berbeda dengan adik SPC, bermain komputer bukan sebagai permainan yang pasif karena adik SPC menggunakan komputer untuk memutar video tarian India dan anak menirukan gerakan yang ada didalam video sehingga anak menggerakkan tubuhnya secara aktif.

Sesuai yang dikemukakan Yustisia (2013) aplikasi permainan dapat bersifat edukatif. Dari kedua informan menjelaskan ketika anak menggunakan permainan seperti menghitung, membaca anak akan mudah mengerti dan dapat mengasah daya fikir anak. Anak juga akan mudah menghafalkan sesuatu dengan aplikasi-aplikasi yang ada didalam komputer karena komputer memiliki daya tarik bagi anak usia 4-5 tahun. Akan tetapi, dengan bermain komputer membuat anak menjadi bersifat acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitar. Dari seluruh informan menjelaskan bahwa anak ketika sedang asyik bermain komputer maka anak akan susah dipanggil dan cenderung diam. Anak harus dipanggil lebih dari 1x supaya mau merespon lingkungan anak berada.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan mengenai dinamika bermain komputer pada anak usia 4-5 tahun mengenai proses bermain dan perilaku anak pada saat bermain komputer didapat kesimpulan antara lain:

- a. Proses bermain komputer pada anak usia 4-5 tahun berawal dari anak menirukan lingkungan sekitar yang menggunakan perangkat komputer mulai dari orang tua, saudara atau teman sebaya. Pada saat anak meniru lingkungan sekitar dan sudah dapat menggunakan komputer sendiri, anak semakin termotivasi untuk bermain komputer karena dilingkungan sekitar tidak ada teman sebaya sehingga anak merasa kesepian dan sering bosan. Pada saat anak sudah menyukai permainan komputer maka anak akan mengulangi kembali waktu untuk bermain komputer dengan intensitas yang tidak bisa ditentukan karena sesuai dengan keinginan anak. Pada saat anak senang bermain komputer anak dapat sekaligus belajar dengan permainan di komputer yang bersifat pembelajaran tetapi anak akan hanya mendapat hiburan saja ketika anak memainkan permainan-permainan yang hanya untuk kesenangan saja.
- b. Perilaku anak usia 4-5 tahun ketika bermain komputer adalah anak akan memiliki masalah seperti anak akan melupakan kegiatan mandi pada saat asyik bermain komputer, anak susah makan jika tidak bermain komputer sehingga anak akan makan dengan bermain komputer, menjadi tidak senang belajar sehingga sering

mengacuhkan jika anak diajak untuk belajar. Pada saat suasana hati anak tidak bagus seperti menangis, marah maka komputer dapat mengubah suasana hati anak menjadi senang. Akan tetapi, anak jika sering bermain komputer membuat anak bersikap tidak memperdulikan lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan maka terdapat beberapa saran yang ingin penulis sampaikan, yaitu:

1. Bagi orang tua diharapkan dalam memberikan permainan pada anak usia 4-5 tahun sebaiknya selalu atau mencari aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran supaya anak mudah belajar dengan mudah.
2. Orang tua harus peduli sehingga dapat mengawasi dan mendampingi pada saat anak bermain komputer supaya dapat mengetahui perkembangan anak saat bermain komputer.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan mampu menggali lebih dalam mengenai bermain komputer yang terjadi pada anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Andri Setiawan, M dkk. (2005). pengaruh pengenalan komputer pada perkembangan psikologi anak: Studi Kasus Taman Balita Salman Al-Faris. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi, Yogyakarta, hal. 61-63*
- Candra, A N. (2006). gambaran perilaku dan motivasi pemain online games. *Jurnal Pendidikan Penabur, No 07/Th.V/ Desember 2006*
- Desiningrum, D, R & Prihatsanti, U. (2011). studi diskriptif mengenai frekuensi menonton televisi dan main game elektronik pada anak di Semarang. *Jurnal Psikologi Pitutur, vol. 1, No. 2, 72-76*
- Devianti, A. (2013). *Panduan Lengkap Mencerdaskan Otak Anak usia 1-6 tahun*. Yogyakarta: Araska
- Freeman, J & Munandar, U. (2001). *Kiat Menemukan dan Mengembangkan Bakat Anak Usia 0-5 tahun Cerdas dan Cemerlang*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Geldard, K & Geldard, D. (2012). *Konseling Anak-anak Sebuah Pengantar Praktis Edisi Ketiga*. Jakarta: PT. Indeks
- Griffiths, M. D & Meredith, A. (2009). Video game Addiction and its treatment. *J. Contemp Psychother. vol.39, hal 247-253*
- Handayani, PT & Suryani, PA. (2003). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Praktis: Untuk SD, SLTP, SMU & Umum*. Surabaya: Giri Utama
- Lemmens, J.S. Valkenburg, P. M, & Peter, J. (2009). development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology chapter 2, 77-95*
- Limanto, S. (2008). peningkatan minat dan kemampuan anak usia pra sekolah untuk belajar membaca dan menulis permulaan menggunakan komputer aided learning. *Gematika Jurnal Manajemen Informatika, vol.9, No.02, 114-119*
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Santrock, John. (2006). *Life Span Development Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga
- Tedjasaputra, M S. (2001). *Bermain, Minat dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo